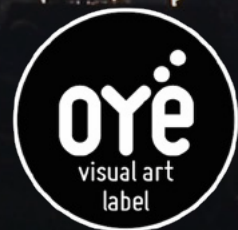


Ar_lumen



<https://oye-label.fr/>

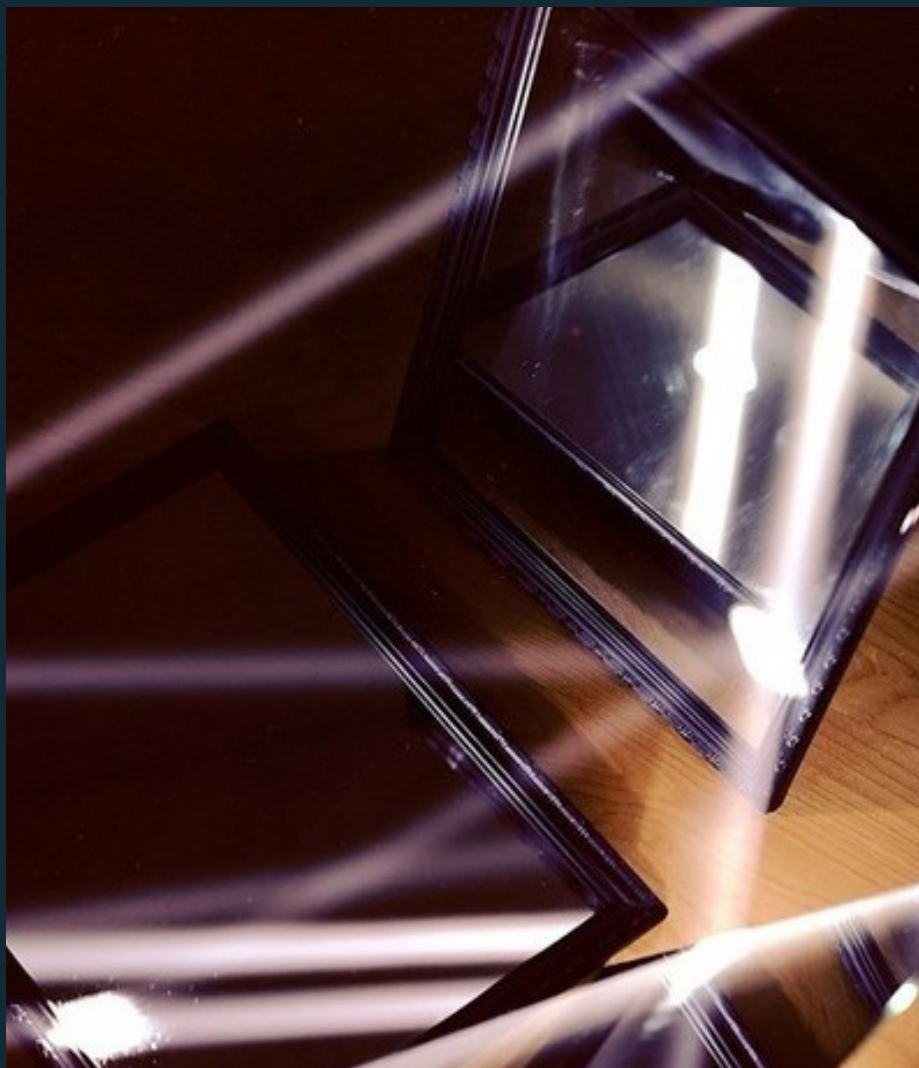
>> VIDEO TEASER <<

*Soleil, torche de lumière !
Source d'énergie, tu m'inonde de tes rayons.
A ton contact, mon corps vibre, ma peau frémit.*

Ar-lumen est un projet issu des arts et du design.
Il naît d'un croisement de réflexions qui se rejoignent sur une vision d'un monde paradoxal.
Nous posons notre regard sur des espaces anthropisés, des effets de la technicisations à outrance. Nous nous éveillons à un ère dite de l'anthropocène où l'idée de *nature* comme espace au sein duquel nous vivons est remise en question. Que reste-t-il de cet espace vital dont on ne sait plus véritablement définir ce qu'il est, hormis un espace lointain, que nous croyions sauvage et préservé dans l'imaginaire commun ?

>> VIDEO TEASER <<

Génèse



Décroissance

Depuis plusieurs années artistes et designers usant des nouvelles technologies, avons participé à une « course à l'innovation ».

Nous nous apercevons des conséquences de cette course.

Notre propos artistique n'a pas le temps de se les approprier et d'y murir un discours pertinent, restant majoritairement une exploration fascinée, parfois fascinante, offrant des visions nouvelles via des dispositifs complexes.

Ces processus inventent des esthétiques pour des technologies nouvelles, et les popularisent sans les questionner. Elle aident à les faire accepter et à les diffuser largement, se faisant moteur d'une industrie lourde, d'une machine culturelle et technique qui n'arrive pas à se remettre en question.

Nous souhaitons prendre le contrepied de ces modes de création, en questionnant les techniques et les dispositifs à l'oeuvre, en proposant une performance où les techniques et les esthétiques concordent dans le sens d'un moment convivial, servant un discours sur les changements de paradigmes à l'oeuvre en les célébrant. Il s'agit de transition écologique plutôt que de course au tout technologique. S'il est un paradigme à faire voir, des éléments culturels à faire entendre et à rendre tangibles, c'est plutôt ceux-là que nous choisissons.

Nous conserverons des objectifs similaires de spectacles projetés sur de grandes surfaces et ne parlerons plus alors de vidéoprojection, mais de projection. L'impact écologique s'en verra considérablement réduit, et le rendu plus plastique, moins numérique.

Dans un souci de transmission et d'échange, nous souhaitons proposer des ateliers ouverts à tous.tes pour créer du contenu à projeter le soir. Ainsi chacun.e pourra profiter du plaisir qu'il y a à voir ses créations sur de grande surface, participant au discours porté par l'évènement et par la performance. Susciter l'inspiration et l'initiative sont des objectifs plus faciles à atteindre avec ce de projet qui sera bien moins complexe d'approche qu'une création numérique usant de logiciels et de matériel couteux et complexes.

Nous souhaitons parvenir à créer beaucoup avec peu. Nous voulons profiter de ce contexte pour travailler au maximum avec de la récupération.



Projection analogique

Depuis l'antiquité les phares guident les navigateurs du monde entier, par leur lueur rassurante à l'horizon. Leur rythme d'éclairage et de rotation est unique. Il permet de les identifier. Du pétrole à la LED, les technologies évoluent mais assurent la même fonction : guider.

Ce symbole qu'est le phare nous à inspiré pour créer le notre, terrestre, guidant lui aussi à sa manière. Habités à utiliser les nouvelles technologies de vidéoprojection, nous souhaitons développer un système plus « low-tech » et autonome énergétiquement.

Nous avons observé des technologies plus traditionnelles de projection, comme le diapositive ou les retroprojecteurs. Ces technologies ne nécessitent pas d'électronique pour créer de l'image, par l'usage de calques, filtres et mécanismes. Cependant elle consomme beaucoup à cause de l'usage d'ampoule à filament. Nous voulons associer l'éclairage LED à ces techniques.

En effet, cette technologie souvent en basse tension peut être stockée et transportée facilement sur batterie. Elle peut également rapidement être générée de manière solaire ou éolienne.

Actuellement au stade d'ébauche et de conceptions techniques, nous cherchons des partenaires, diffusions et résidences pour prototyper puis produire le projet.

L'Histoire...

Nous contemplons les visions laissées par la sorcière bretonne Ar-Lumen, illustrées dans un livre sacré decryptable uniquement par de curieuses machines : les visyo-phares. Créés par les druides mécaniciens pour être lisible dans un futur sans énergie, ces lecteurs de données analogiques permettent à leurs opérateurs la lecture du livre sacré sous forme d'holo-projection audiovisuel.

Voici ce que ce livre nous raconte :

Demain est aujourd'hui.

Plus de vie, plus d'énergie.

Mais est-ce plus, et/ou plus ?

À toujours vouloir plus, on en a plus, eh !

Seul le vent paraît vivant, pourtant,

Le soleil frappe aussi fort que la pluie nous fait ploier.

Les landes sont désertes et les forêts mourantes, toxiques.

Tout est extrême, irrégulier, imprévisible.

On a perdu le contrôle.

Les déchets semblables à des créatures marines voguent au gré des vents. Ils créent de nouveaux récifs et montagnes en atteignant la terre. Peut-être y a-t-il quelques choses à en faire, comme une nouvelle matière première.

Il doit être possible de les ré-assembler pour en faire des véhicules, machines et créatures.

Un groupuscule d'humains semble avoir trouvé une solution grâce aux bons assemblages.

Ils mettent au point un procédé bio-mécanique et des outils pour rattraper l'instabilité terrestre.

Mus par le soleil, les vents, la chimie, ces bidouilles de bric et de broc pourraient bien nous sauver.

Les plus jeunes humains aux imaginaires débridés semblent les plus créatifs.

Ils proposent tank à chenille de bouchons, manosaure à sac et tracto-pello-plastique.

Ces étranges expérimentations sont affriolantes d'ingéniosité. Tout ne marche pas du premier coup et les échecs en découragent plus d'un.

À force de plans, tests, essais et prototypes, on se met d'accord.

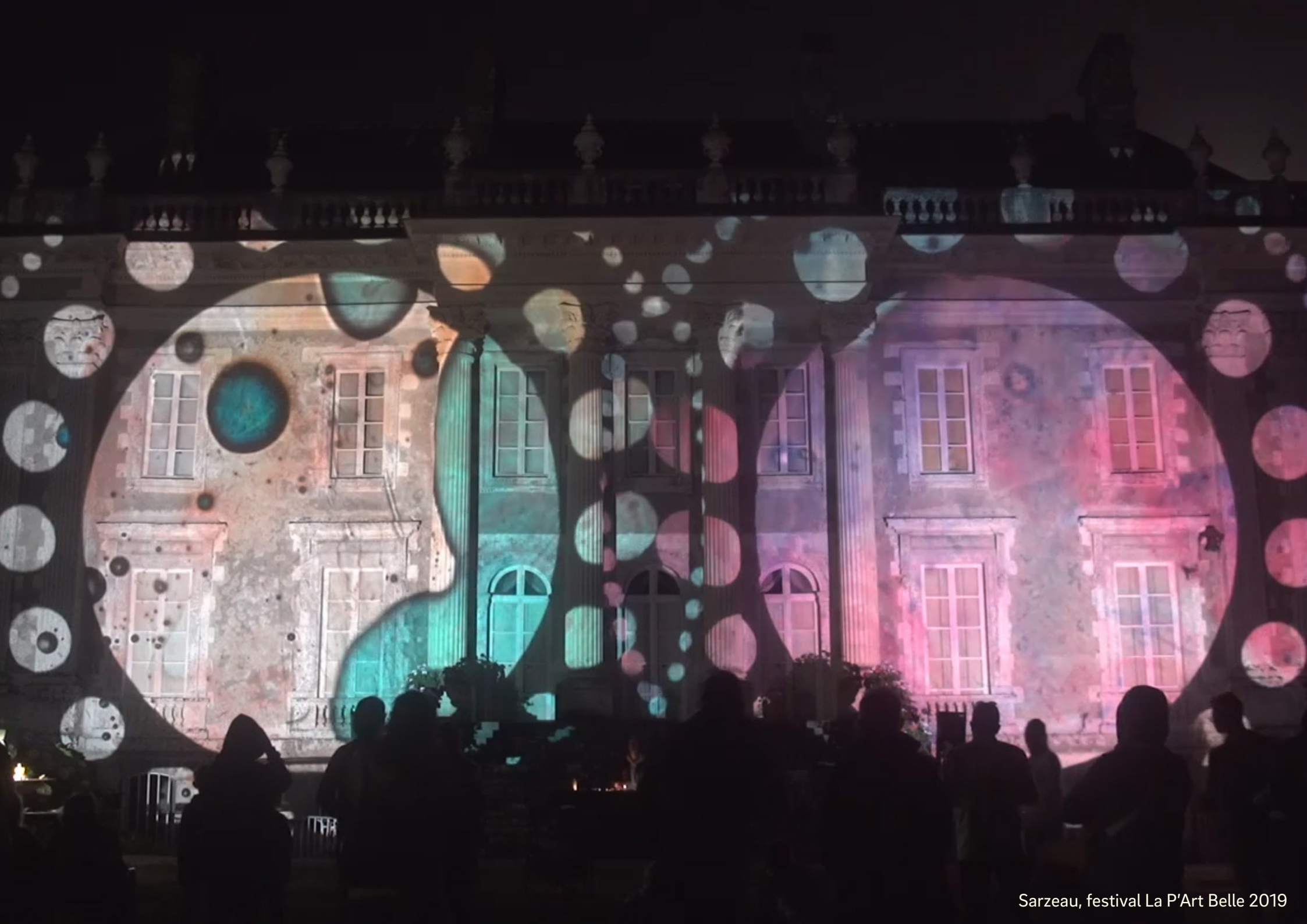
Une machine à l'énergie perpétuelle faite de déchet réussit à démarrer.

Elle parvient même à transformer ce qu'il reste de déchet en objet fonctionnel.

Tout le monde s'y met et la stabilité regagne la planète.

Les peuples explorent de nouveau la terre pour transmettre la bonne nouvelle.

...À suivre...





Ar-lumen est une installation-performance

Un ensemble de sculptures et d'instruments disposés près d'une source lumineuse sont utilisés par deux artistes pour créer des projections.

Le dispositif est propice à une projection de grandes dimensions.

La performance se regarde autant à l'échelle des intervenants et de leur système sculptural que de la projection.

En journée ces sculptures sont exposées et peuvent être actionnées pour des ateliers.

Le projet



***Sculpter
la lumière***

Un système écologique

L'objet de projection appelé Visiophare est le totem du projet.

Nous l'avons conçu pour être simple à prendre en main, offrant une grande liberté de moyen d'expressions, et compréhensible dans sa construction. C'est un outil créatif autant qu'un objet de médiation sur les enjeux low-tech. Lui aussi raconte une histoire et évolue au fil de notre cheminement !

> Le rétroprojecteur modifié permet d'exposer les systèmes optiques qui nous permettent de projeter en grand format.



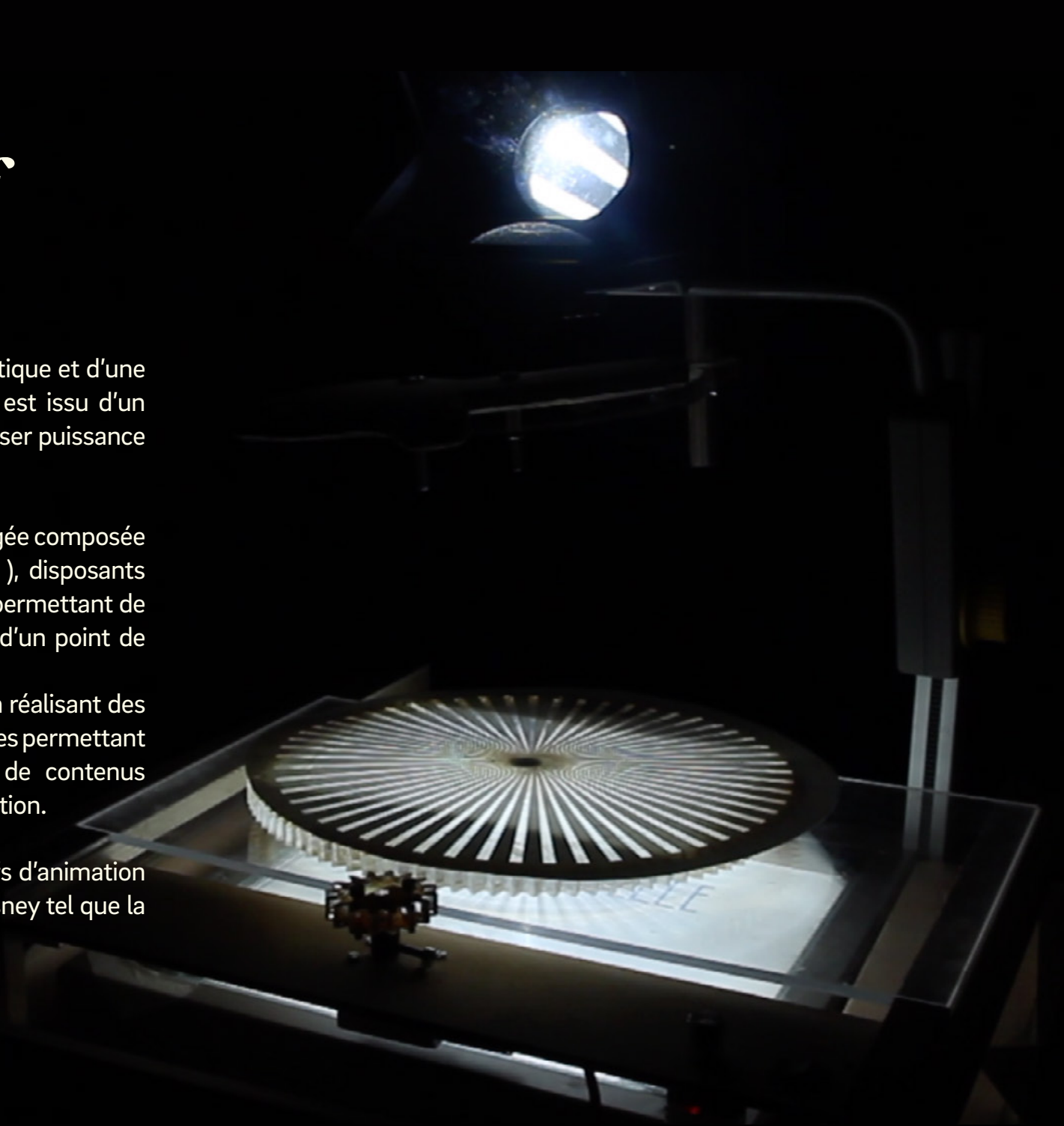
Le dispositif

La machine est composée d'un dispositif optique et d'une source lumineuse recomposés. L'ensemble est issu d'un ancien rétro projecteur modifié afin d'optimiser puissance et économie d'énergie.

La table de composition a d'abord été envisagée composée de deux plateaux (premier et second plan), disposants chacun de logiques d'animation propres, et permettant de faire des transitions par le flou en passant d'un point de focale à un autre.

Nous souhaitons faire grandir le dispositif en réalisant des plateaux interchangeables, et autres méthodes permettant d'augmenter les variations de typologies de contenus disponibles pour une même œuvre de projection.

L'inspiration provient des premiers dispositifs d'animation directe créés notamment par les studios Disney tel que la caméra multiplane.



Acteurs_



Paul Vivien est un artiste focalisant son travail sur la création d'installations et performances numériques.

À travers les nouvelles technologies, il cherche à rendre tangible les frontières du virtuel, en personnalisant des outils intégrant les dimensions spatiales et audiovisuelles. Son univers s'articule sur l'exploration de la diversité des formes de vies digitales, un thème regroupant les notions de singularité, science, art et environnement.

À la fois une recherche scientifique et philosophique personnelle, les formes de vies digitales sont pour Paul Vivien un moyen d'expression artistique, une vision utopique et spéculative de notre monde et son futur.



Tom Hebrard est designer de produits, orienté par conviction sur les *Objets Conviviaux* : ceux qui renforcent les liens humains plutôt qu'ils ne les détruisent (Ivan Illich).

Ses moyens d'expression sont l'art, le design, la micro-architecture et l'événementiel. Son activité de designer s'articule autour des enjeux des low-tech, de l'éco-conception et des méthodes de production locales, adaptées à des ressources issues du réemploi ou recyclage.

Convaincu que pour discuter des enjeux de transition, il faut créer des référentiels culturels autant que des réflexes pratiques, il conçoit des objets et des contextes de réflexion « hors cadre », pour générer des rituels collectifs propices au rassemblement, au questionnement et au débat, à l'action.



Originaire de Paris, PriXL a commencé à composer de la musique hip hop en 2010. Il se concentre rapidement sur l'introduction du jazz, des musiques traditionnelles du Moyen-Orient, de l'Europe de l'Est, de l'Asie et de toutes les sources sonores qu'il peut trouver pour ses productions éclectiques.

Sa première sortie en 2014, Zèbre, initie un changement de style, à ce stade il développe un son qui reflète son goût croissant pour les musiques électroniques.

La même année, il rejoint un groupe à influence techno, nommé Inner Daze, dont la particularité est d'offrir davantage d'expérience live.



<https://oye-label.fr/>

>> VIDEO TEASER <<

Sarzeau, festival La P'Art Belle 2019